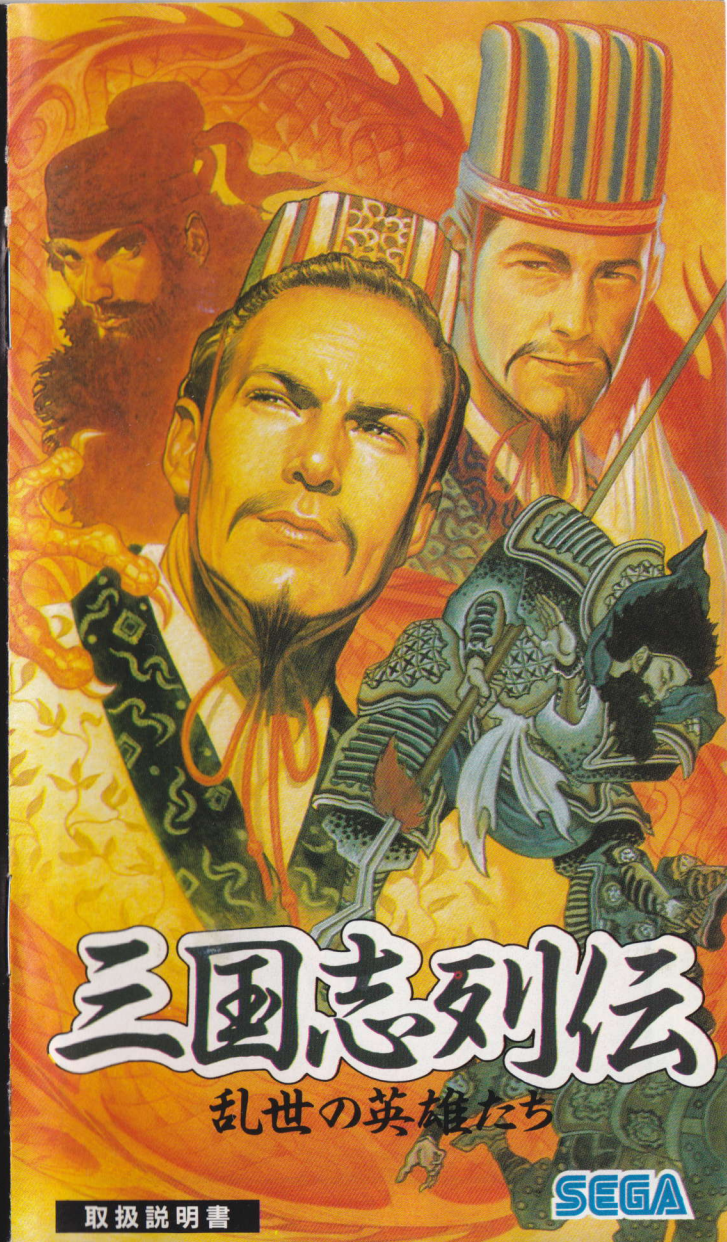




G-5504

672-0487

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス



取扱説明書

SEGA

このたびはメガドライブカートリッ
 ヅ『三国志伝 乱世の英雄たち』
 をお買い上げいただき、誠に
 ありがとうございます。
 ゲームを始める前にこの取扱説明
 書をお読みいただけますと、より
 楽しく遊ぶことができます。

目次

ゲームの進め方とその目的	4
ゲームの始め方とセーブ	6
初期設定	7
シナリオ紹介	8
画面説明と操作(メイン画面)	11
状況視察	12
統治国一覧	14
全体マップ・他国の様子	15
国ステータス	16
武将ステータス	18
メイン画面	20
画面説明と操作(戦闘画面)	25
攻城画面	28
戦闘画面	31
一騎討ち画面	34
ゲームのヒント	37
武将データ	40
三国志列伝マップ	50

英雄たちが知勇をきそう 壮大な歴史物語

『三国志』は今からおよそ1800年前に起った、古代中国の史実をもとに描いた壮大な歴史物語です。物語は漢王朝末期から始まり、王朝の崩壊後、各地の諸侯や群雄たちが、その覇権をめぐる争いをくり広げます。そしていくたの長い戦いの果て、3人の傑出した君主たちの手による三国分立時代へと向っていきます。

そんな戦乱の中でさまざまな英雄たちが現れ、出会うや離反をくり返しながら、戦いで武勇や不敵なかけ引き、あざやかな知略、そして国作りの手ぎわに、また忠義や裏切り……など乱世での身のふり方に、それぞれが個性的な生きざまを見せてくれます。すなわち『三国志』は、そんな魅力あふれる英雄たちの人間ドラマなのです。

現在でも多くのファンを持つこの『三国志』の物語は、小説やマンガ、映画などにもなっています。ゲームの前に、あるいはゲームをしながらでも、その胸躍る物語にぜひ一度目を通しておくことをおすすめします。



ゲームの進め方とその目的

■歴史シミュレーションゲームなのだ!!

このゲームは『三国志』の物語をテーマにしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは物語に登場する君主になり代わって、国づくりの諸政策や戦闘での指揮、戦略を行い、ゲームを進めます。

プレイは主に命令コマンドでいい、あるコマンドを実行すると、コンピュータによってさまざまな条件が判断され、その結果が示されます。

こんなプレイを行いながら『三国志』の歴史舞台で、プレイヤーが一国のリーダーとしての指導力や統治能力を発揮するゲームなのです。

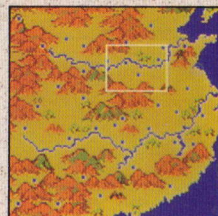


■君主となって天下統一をめざせ!

プレイヤーは一国の君主から始めて、武力や計略で次々に他国を攻め落とし、自国の領地を増やしていき、ついには天下を統一。全国の領地を全て自分の支配下におさめるのが目的です。

といっても、他国を攻めるにはそれなりの軍力が必要で、

そして、その軍備を整えるためには、国の財力が必要となります。ですから君主であるプレイヤーは戦闘ばかりでなく、財政の基礎となる国づくりにも気を配らなければなりません。下にゲームの流れをあげておきます。これを参考に天下統一をめざしてください。



■40ヶ国全てを統一するのが目的だ。

このゲームではマップ上に、さまざまな君主の支配する(なかには君主のいない空白地もあります)40の領地(国)が設定されています。この40ヶ国全てが自分の支配下になれば、全国統一となってエンディングとなります。そこでは統一した時の全国の状態によって、3段階のエンディングが見られます。

『三国志列伝』のゲームの流れ



▲自国の国力を高めて、収入を増やし、軍力をつける。



▲軍備を整えたら、兵をあげて他国を攻撃。さあ、敵城をめざせ。

これはゲームの基本的な流れです。大まかにいえば、こんなぐあいにゲームを進めていきます。



▲敵部隊と出会うと戦闘だ。部隊の武力や作戦で勝敗が決まるぞ。



▲敵の大將を倒し、城を攻め落せば、その国は自軍の領地に!

ゲームの始め方とセーブ

■ゲームの始め方



タイトル画面が出たらスタートボタンを押し（ここでボタンを押さずにいると、しばらくしてオープニング・デモが見られます）、"START"を選んで、またスタートボタンを押してください。

次にプレイする人数を方向ボタンの上下を選び、Cボタンで決定します。この時、コントロールパッドを2つ接続しておかないと、2人以上の人数が選べませんので注意してください。

続いてゲーム前の初期設定です。それぞ方向ボタンの上下を選びCボタンで決定します。すべて決定したら、Cボタンでゲームスタートです。変更したいものがあれば、Bボタンでキャンセルできます。

◇ゲームをセーブする



ただしデータはひとつしかセーブできません。

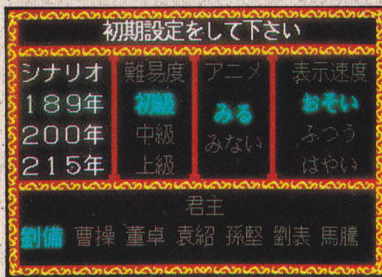
◇コンティニューのやり方



タイトル画面の時、方向ボタンで"CONTINUE"を選びCボタンを押すと、セーブしたところからゲームができます。

■まず最初に設定を決めよう！

初期設定



この画面でシナリオや難易度の選択、アニメの有無、表示速度、プレイヤーがなりたい君主などの決定を行います。

全てを決定したらCボタンでゲームをスタート。ゲームは

その設定に従って行われます。アニメと表示速度はゲーム中でも変更できますが、他の設定はゲーム中には変えられません。

シナリオ

年代で分れた3つのシナリオがあり、それぞれゲーム中の設定が違います。シナリオの内容はP.8～で紹介してあります。

難易度

初級・中級・上級の3段階あり、難易度が高くなるほどCom.が担当する君主の性格が攻撃的になったり、また戦闘やその他作戦面での難度が上がって、プレイがむずかしくなります。

アニメ

コマンドによっては、画面中にそのアニメが表示されます。このアニメを表示したり、表示しなかったりを選べます。

表示速度

メッセージの表示スピードを、おそい・ふつう・はやいの3段階の中から選ぶことができます。

君主

プレイヤーが選べる君主です。この中からひとりだけ選んでプレイしますが、君主の顔ぶれはシナリオによって違います。

〈シナリオ1〉 189年「桃園結義」

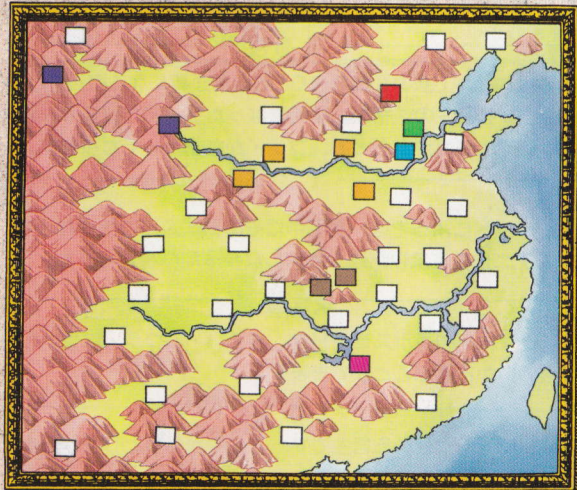
諸国の武将が打倒董卓でけっ起！

〈背景〉 黄巾の乱を平定後、黄巾討伐に出征した各武将たちはそれぞれの領地にもどった。だが都では帝が崩御し、それを機に政権をにぎった董卓が悪政をふるいはじめる。これに対し曹操は各地に董卓誅伐の激をおくり、これに呼応した諸国の武将たちは、打倒董卓を叫んで立ちあがった。

その頃、劉備は故郷にある桃園にて関羽、張飛と義兄弟の契りを結び、漢王朝の復興を決意。黄巾討伐に参加して武功をあげた後今度は反董卓軍に加わる。

〈このシナリオで選べる君主〉

劉備 ■ 1国	曹操 ■ 1国	董卓 ■ 4国
袁紹 ■ 1国	孫堅 ■ 1国	劉表 ■ 2国
馬騰 ■ 2国		



〈シナリオ2〉 200年「群星乱舞」

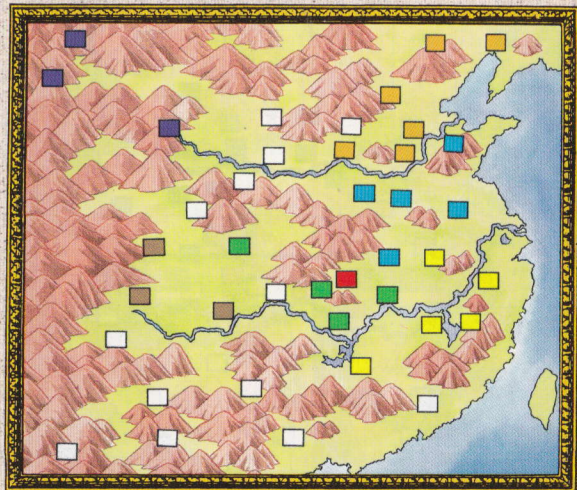
群雄たちがせめぎあう戦乱の世！

〈背景〉 董卓はついに呂布の手によって暗殺されてしまう。そして董卓なき後、覇権をわがものにせんとする群雄が各地に割拠。中国全土は戦乱の世へと突入していく。

父、孫堅の後を継いだ孫権は江南の地で力をたくわえ、袁紹は北の地方でその勢力を広げていた。また董卓の死後、都を占領した曹操はますますその国力を強め、袁紹との小ぜりあいを続けていた。一方、曹操のもとを逃れた劉備は徐州に拠り、曹操に対して反旗をひるがえす。

〈このシナリオで選べる君主〉

劉備 ■ 1国	曹操 ■ 5国	袁紹 ■ 6国
孫権 ■ 5国	劉表 ■ 4国	馬騰 ■ 3国
劉璋 ■ 3国		



〈シナリオ3〉215年「三国鼎立」

三国が天下を分けて覇を争う！

〈背景〉

中原から北の地方に勢力をはる曹操、江南に確固とした地歩を占める孫権。そんな二大勢力のはざまにありながら、劉備は諸葛孔明という天才的軍師の力を得て着実に勢力をのばしていく。

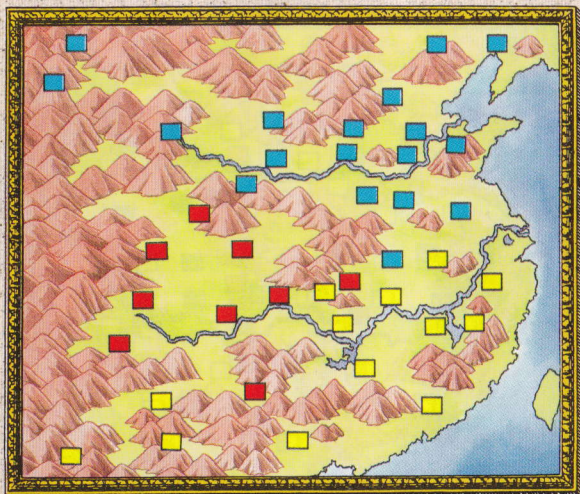
そして赤壁の戦いでは、劉備は孫権と共に戦い、曹操軍を打ち破る。さらに「天下三分の計」を説く孔明の言葉にしたがって、劉備は荊州を奪い、すぐさま益州をその手中におさめた。

ここに中国は蜀の劉備、魏の曹操、呉の孫権という三国に分かれ、三国分立の時代を迎えた。

これら三国はさらなる勢力の拡大、ひいては中国全土の統一をめざして、激しい争いをくり広げる。

《このシナリオで選べる君主》

劉備 ■ 8国 曹操 ■ 17国 孫権 ■ 11国



画面説明と操作〈メイン画面〉

他国を偵察しながら国作りしよう！

ゲームの内容は大きく「国づくり」と「戦闘」に分けられ、このメイン画面ではおもに国づくりのための操作を行います。ただし、その国づくりも、自国の状況をよく把握したり、他国の様子をうかがいながら行うことが大切です。サブ画面では、自国の状況や全体マップなどが見られるようになっています。他国の動きをよく偵察しながら、国づくりを行ってください。

全体マップ

統治国一覧

国名	領土	人口	兵数	内政
1 魏	1	1	1	1
2 蜀	2	2	2	2
3 呉	3	3	3	3
4 魏都	4	4	4	4
5 魏都	5	5	5	5
6 下邳	6	6	6	6
7 魏都	7	7	7	7

全体マップでは全土の地理や各城の位置、また統治国一覧では自国領地の状況が見られる。

メイン画面

偵察

奇数月は、内政・外交・軍事の各コマンドを操作して、国づくりを中心にしたプレイを行います。また偶数月には、行軍のコマンドを使って、配下の武将を戦闘に出陣させることができます。

内政・外交・軍事

2000年 1月

内政 外交 軍事

曹操様、今月は何をなさいますか？

行軍

行軍 出陣 14 洛陽

曹操 賈詡 諸葛 程昱 終了

誰を出陣させますか？

じょうきょう し さつ 状況視察

プレイ前には自国領地を視察しておこう！



ゲーム開始後Cボタンを押して、他国の戦略が終わると、この画面になります。ここではコマンドプレイの前に、自軍領地の状況(ステータス画面)を見ることができます。

他に統治国一覽や全体

マップのサブ画面呼び出すことができますが、この操作方法はメイン画面でも同じですので、よく覚えておいてください。

コマンドによるプレイはメイン画面から始まります。

この画面での操作方法

方向ボタン

このボタンの上下左右で、画面中のカーソルを移動できます。

また、この状況視察画面でカーソルを移動すると、その移動方向にマップ画面がスクロールします。

Aボタン

統治国一覽(説明はP.14)を見ることができます。

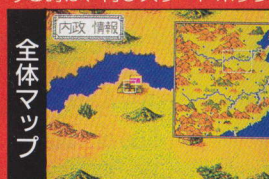
この画面をキャンセルする場合は、またAボタンを押すか、Bボタンを押してください。

統治国一覽

順位	国名	産金値
1	楽平	8
2	新風	6
3	代興	10
4	信都	8
5	臨海	11
6	下本	12
7	漢陽	13
		14

スタートボタン

全体マップ(説明はP.15)のウィンドウを表示。キャンセルする時は、再びスタートボタン。



Cボタン

他国の様子



▲他国の城にカーソルを合わせてボタンを押すと、他国の様子(説明はP.15)を見ることができます。

自国ステータス



▲自国の城にカーソルを合わせてボタンを押すと、自国ステータス(説明はP.16)が表示されます。

メイン画面



▲カーソルを城からはずして、ボタンを押すと、メイン画面(説明はP.20)に切りかわります。

Bボタン

各画面をキャンセルします。ただしメイン画面に変わった後、これをキャンセルすることはできません。

※ここで呼びだせる各画面の説明は、次のページから始まります。

とうち こくいちらん 統治国一覧

じぐんりょうち どうち びじょう
自軍領地の統治状況がひと目でわかるぞ！

産業値

1 襄平	—	8 建業	—
2 薊県	41	9 寿春	—
3 代県	32	10 建安	—
4 信都	51	11 南昌	—
5 臨淄	58	12 番禺	—
6 下邳	65	13 晋陽	21
7 濮陽	48	14 洛陽	91

ここでは全40か国が一覧で表示されています。
そのうち自軍の領地となっている国々の統治状況（産業値、武将数、統治度、税率）を見ることができま

この画面での操作方法

方向ボタン 上下左右でカーソルを移動します。
また上下のカーソル移動で、40か国の一覧表を前後におくことができます。

A・Cボタン 項目にカーソルを合わせてボタンを押すと、その項目が順に変わります。

また国名にカーソルを合わせてボタンを押すと、マップ画面に戻り、選んだその国が表示されます。



これで、一覧表の国名からマップ上のその国をさがすことができるぞ。

Bボタン 画面をキャンセルします。

《ステータス説明》

- 産業値 産業の発展度。その国の収入に影響します。
- 武将数 その国にいる配下の武将数です。
- 統治度 その国に住む民衆の忠誠度を表します。
- 税率 国の収入となる、その収入の割合です。

ぜんたい 全体マップ

こうだい こくど じぐんりょうち いち たし
広大な国土、自軍領地の位置を確かめよう！



画面中に全体マップのウィンドウが表示されています。
画面中の小さなカーソルを移動させると、全体マップ内のカーソルでその位置が示されます。自軍領地の地理的位置を

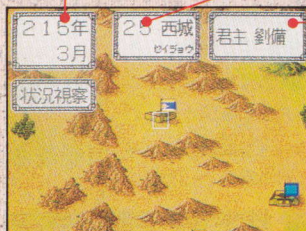
よく確認してください。キャンセルはスタートボタンです。

たこく ようす 他国の様子

プレイ中の年代とその月を表示しています。

その国の国番号と国名が表示されます。

その国を支配する君主の名前です。



この画面では、他の国々をだれが支配しているのかわることができます。
敵君主の勢力状況をよく調べながら、プレイすることも大切です。

マップの見方



領有地、旗の色によつて君主が区別される。
マップ上に点在し、体力回復や武將が買える。

君主がいれば、入城すれば領有地になる。
高い山。通る時に、機動力が多く消費される。

くに 国ステータス

くに じょうきょう くに くに くに
国づくりの状況はこれらのデータで表示！



くに くに くに くに くに
国づくりの目的となる、内政や軍事上のさまざまなデータが表示されます。他国のステータスでその国力を調べたり、自国のステータスで政策や国づくりの判断をしてください。

この画面での操作方法

ほうこうつ ボタンの上下で、ステータスの表を前後におくることができます。

Aボタン 使いません。

Bボタン 画面のキャンセルをします。

状況視察でこのステータス画面を呼びだした時は状況視察画面に、またメイン画面のコマンド〈情報〉でこの画面を表示した時は、その情報画面にもどります。

Cボタン その国の武将リストが表示されます。さらにそのリストの中からカーソルで武将を選び、Cボタンを押すと、その武将の武将ステータスを見ることができます。



▲カーソルで武将を選び、Cボタンを押すと……。

▲その武将のステータス画面が見られるぞ。

《ステータス説明》

- **君主** もし自軍の君主が死亡した場合、忠誠度90以上の武将、またはランク（説明はP.18）が1か2か3で忠誠度が80以上の武将がいれば、その武将を後継者とすることができます。ただし後継者は3代までです。
- **太守** その国の政治を君主からまかされている人物です。君主がいる国では、その君主が太守を兼任します。でも他の自軍領地では、その国にいる武将を〈任命〉コマンドで太守に任命できます。
- **金** その国の保有するお金の量です。このお金は毎年4月に収入によって得られます。
- **借金** 同盟国から借りているお金の額。借金には利息がつきますが、利息分はここには表示されません。
- **米** 現在保有している米の量です。米は毎年10月に収穫によって得られます。
- **民** その国の現在の人口で、兵士を含まない民衆の数です。人口もさまざまな要因によって増減します。
- **産業値** 産業の発展度で収入に影響します。この産業は開発を行うことによって発展させることができます。
- **農業比** その国の産業に占める農業の割合で、米の収穫に影響します。この農業比は政策に関係なく不変です。
- **統治度** その国の民衆の忠誠度。さまざまな要因によって変わり、これが低くなると民衆の反乱が起きます。
- **税率** 収入の割合で、税収は毎年4月にあります。この税率が高すぎると、収入時に統治度が下がります。
- **武将** その国にいる武将の数です。武将には毎年4月に金、10月に米の俸禄が支払われます。
- **兵** その国の全兵士数で、武将が持つ兵士数と控えの兵士数を合わせた数。この兵士にも俸禄が支払われます。
- **防衛力** 城の強さで、攻城時に影響。この数値が低いと、敵部隊が城内に入城しやすくなります。

武将ステータス

英雄たちの性格、能力を見極めよう！

	夏侯惇 レベル8		官位 偏將軍		
	カコウトン		文官値 120 武官値 300		
体力	95	忠誠度	95	攻撃力	70
	95	統率力	135		143
武力	118	機動力	10	武器	
知力	69	兵力	13000		
徳	77	士気	60	鳳嘴刀	

武将の各データが表示され、その人物の能力を知ることができます。戦闘時はもちろん、これらの能力をよくつかんで、それぞれの武将にふさわしい働きをさせてください。

この画面の操作方法

方向ボタン 他にも武将がいる場合、ボタン上下で順に他の武将たちのステータス画面を表示します。

Bボタン 画面をキャンセルします。

各武将には経験値がある！

武将には文官値・武官値という経験値があり、武将が命令を実行したり、敵と戦闘すると、その結果によって経験値が上がります。生産的、戦略的な活動は文官値となり、戦略的な活動は武官値となります。その経験値（文官値+武官値）が一定値に達するとレベルがアップし、武将の能力が上がります。

また、レベルがアップすると、それにふさわしい官位を授けることができます。官位を授ける時は、文官値が高ければ文官位、武官値が高ければ武官位が、自動的に選択されます。

ランク	武官位	文官位	俸禄	レベル
1	大將軍	丞相	500	20以上
2	車騎將軍	尚書令	400	15以上
3	驃騎將軍	司徒	300	10以上
4	偏將軍	侍中	200	5以上
5			100	

《ステータス説明》

- **レベル** 経験値によってアップ。レベルが上がると、そのレベルにふさわしい官位が授けられます。
- **官位** 君主から与えられた位で、説得…などに影響します。ただし官位を授けても、武将の忠誠度は上がりません。
- **文官値** 政治や計略などによって得られる経験値で、この値はさまざまな政治的、戦略的活動に影響します。
- **武官値** 戦いによって得られる経験値です。この武官値はその武将によるさまざまな軍事的活動に影響します。
- **体力** 戦いで傷つくと減り、0になると死亡します。命令を担当しなければ自国内で回復。村でも回復できます。
- **武力** その武将の強さで、攻撃力に影響します。武将がレベルアップすると、この武力が上がることもあります。
- **知力** 武将の賢さで、政治や計略に影響します。武将によっては、レベルアップにともなって知力が上がります。
- **徳** 武将の人徳で、長期間にわたり福祉を担当すると上がることも。徳は説得やいくつかの政策に影響します。
- **忠誠度** その武将の君主に対する忠誠度で、教育によってアップします。低いと他国に引き抜かれることがあります。
- **統率力** 兵を統率する力のこと。レベルによって数値上がり、その武将が持てる兵士数が増えていきます。
- **機動力** メイン画面ではその武将の移動距離に、攻城画面では移動速度に影響します。
- **兵力** その武将が統率している兵士の数で、統率力によって持てる兵士の数が変わります。
- **士気** 兵士の士気で、部隊を訓練することによってアップ。部隊戦での攻撃力に影響します。
- **攻撃力** 戦闘や一騎討ちで発揮される攻撃力。画面では上の数値が兵士の攻撃力で、下が武将の攻撃力です。
- **武器** その武将が持っている武器。剣、槍、大刀（さらにそれぞれに3種類ある）があり、武将の攻撃力に影響。

メイン画面

キミだけの構想と指揮で国づくりが始まる!



この画面でプレイヤーはコマンド操作を行い、さまざまな命令を実行させます。画面には、奇数月に内政・外交・軍事の基本コマンドが、偶数月には行軍のみが表示されます。

この画面での操作方法

方向ボタン カーソルを移動してコマンドを選択する。

Aボタン 基本コマンド表示中は、アニメ・表示速度の設定画面を。情報画面では、統治国一覧を呼びだします。

Bボタン コマンド決定前のキャンセルができます。

基本コマンド表示中にボタンを押すと命令終了の選択に。

Cボタンコマンドを決定します。

ひと月につき基本コマンド1つだけ!

奇数月の基本コマンドは内政・外交・軍事の3種類あります。

でも、統治国全体で、この基本コマンドのうちひとつしか実行できません。

ただし基本コマンド選択後のサブコマンド(直接命令を下すコマンド)の中には、配下の武将に実行させるものがあります。その場合、その国にいる武将の数だけサブコマンドを選択することができます。



《命令コマンド説明》

内政

開発

開発を行うことで国の生産力を高め、産業値をアップします。ただし、開発にかかる予算や担当武将の能力によって、その成果は違ってきます。

福祉

福祉政策をとることによって、国の統治度を上げることができます。また開発とこの福祉は、担当武将と予算を決め、毎月そのまま継続して行うことができます。

教育

配下の武将の忠誠度を上げることができます。忠誠度が低いと他国に寝返りやすいので注意。ただし、ひとりの武将が一回に教育できるのはひとりだけです。

移動

配下の武将を、自軍の他の領地へ移動させます。ただし目的地までの距離と機動力によって費用が違います。

任命

太守・軍師の任命、およびレベルに応じた官位を授与することができます。太守は一國にひとりだけ。また軍師に任命するには、その武将に知力100以上または知力95以上で武官値150以上の能力が必要です。

輸送

自軍の他領地へ物資を輸送します。輸送物資の内容は金1万・米1万・金+米の3通りのなかから選択してください。



情報

自国および他国のステータスを見ることができます。見たい国にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。このコマンドはひと月に何回でも使えます。



税率

税率を決定。この税率によって4月の収入高、10月の米収獲高が変わります。あまり税率を上げすぎると、統治度が下がってしまうので注意してください。

終了

その月の命令を終了(はい・いいえを選んでください)します。終了すると、他国の戦略に変わります。

外交

た ぐく どうめい ちゆう い どうめい ほうほう ちゆうぎの
 他国に同盟の申し入れをします。同盟の方法には真物
 かね こめ せんしゅう とお どうめい けむす
 (金・米)と説得の2通りがあり、同盟が結ばれると
 どうめいこく かね か い
 同盟国からお金を借り入れることができます。

他国を擾乱する計略を行います。この計略には、以下
のように離間・暗殺・火計の3つの手段があります。

...

他国^{たこく}の武将^{ぶしやう}ひとり^{ちゆうせいど}の忠誠度^{しんせいど}を下げます。失敗^{しっぱい}すると、
担当^{たにやう}武将^{ぶしやう}および自軍^{じぐん}君主^{じんぐん}の人徳^{じんとく}が下がってしまいます。

かけい

他国の武將を暗殺（君主は暗殺できません）します。
刺客と埋伏の毒どちらを行うかは自動的に決まります。

ノ 上

他国の物資を焼討ちして、その国の金や米の量を減らしたり、産業値を下げるができます。

同盟国に借金しんきんの申し入れもういができ、その金額きんがくによって受諾じゅだくされたり断ことわれたりします。ただし借金しんきんをすると、その金額きんがくに毎月まいつき、利息りふくがかかります。

同盟国に借金を返済します。借金を返済しないと、他
国から借金ができなくなります。

他国のステータスを見ることができます。このコマンドもひと月に何回でも使えます。

その月の命令を終了。「はい」を選ぶと、他国の戦略に変わります。

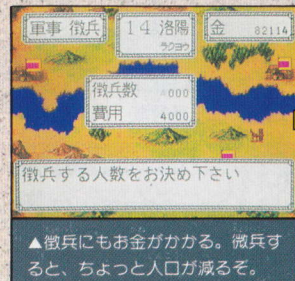
金や米などの数量を入力する画面では、方向ボタンでその数を決めてください。方向ボタンの左右で、数のケタを変えられます。そして方向ボタンの上下で、数値を入力。○ボタンで決定してください。



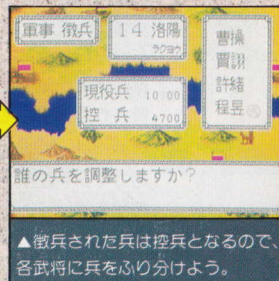
◀ ボタン左右移動。でケタを移動。
▶ ボタン上下入力。で数を入力だ。

一軍備

にんだん たい 5ふくへい にんすう たい かね しはら
100人単位で徴兵し、その人数に対してお金を支払いま
す。徴兵をすると兵士数の調整ができますので、配下
の各武將に兵をふり分けてください。



▲徴兵にもお金がかかる。徴兵すると、ちょっと人口が減るぞ。



▲徴兵された兵は控兵となるので、
各武將に兵をふり分けよう。

自軍領地^{じぐんりょうち}ならどこでも武器^{ぶき}が買えます。ただし武器^{ぶき}の種類^{しゅるい}は国^{くに}（や村^{むら}によっても）によって異^{こと}なります。

城の防御力を高めます。この防衛も、開発や福祉と同じく、毎月継続して行うことができます。

在野の武将を探したり、他国の武将を引き抜いて
自国の人材を補強するコマンドです。

在野の武将を探します。担当できる武将がいる限り、このコマンドは何度でも使えます。武将を見つけたしたら、登用するかどうかを決めてください。

他国^{たこく}の武將^{ぶしょう}を引き抜き^ぬ、自国^{じこく}に登用^{とうよう}します。方法^{ほうほう}には
真物^{まもの}と説得^{せつとく}の2つ^{ふたつ}がありますが、引き抜き^{ひきぬ}の相手^{あいて}には
やはり忠誠度^{ちゅうせいど}の低い人物^{じんぶつ}の方が成功^{せいこう}しやすいでしょう。
また敵^{てき}の太守^{たうしゅ}を引き抜く^ひ、その国^{くに}が手^てに入ることも。

武將が持つる部隊を訓練し、その部隊の士気（部隊の攻撃力に影響）を高めます。

他国のステータスを調べることができます。ひと月に
何度でも使えるコマンドです。

その月の命令を終了。「はい」を選ぶと、他国の戦略となります。

行軍

●行軍

偶数月にはこのコマンドが表示され、武將を城から出陣させることができます。出陣させる武將を選んだ後、軍資金・兵糧を決め、目的地までの道順をカーソルで指定し、Cボタンで決定してください。

兵糧は戦闘時、行軍中にも消費されます。

兵糧がなくなると兵士が脱落したり、武將の体力が減少したりします。1日に消費される兵糧=全兵士数÷100+武將数



行軍部隊

●移動

偶数月に、行軍中の部隊にカーソルを合わせると、このコマンドが表示されます。部隊を続けて行軍させる場合は、このコマンドを選択。さらに、その位置から目的地までの道順をカーソルで指定し、Cボタンで決定してください。

●分散

これも行軍途中で表示されます。2部隊以上が一緒に行軍している時、その部隊を分散させます。

●補給

部隊が村に入ると表示され、さらに購入（武器・米）か治療（武將の体力回復）が選択できます。

●攻撃

行軍中の敵部隊に隣接すると、このコマンドが表示されます。これを選ぶと行軍命令終了後に敵部隊と戦闘に入り、部隊戦の戦闘画面（説明はP.31）になります。

●攻城

敵国の城に隣接すると表示されるコマンドです。これを選ぶと部隊は攻城への攻撃にうつり、攻城画面（説明はP.28）になります。

●終了

その月の命令を終了。他国の戦略の後に、行軍命令（部隊がマップ上を移動する）が実行されます。



▲行軍途中で、部隊を分散させることができるのだ。



▲部隊が村に入ると補給（購入か治療）がてきる。

いざ出陣。いよいよ敵との戦いだ！



行軍コマンドを選んで武將が出陣すると、敵の城や行軍中の敵部隊を攻撃できます。

また敵の輸送部隊を襲ってその物資を奪ってしまうこともできます。



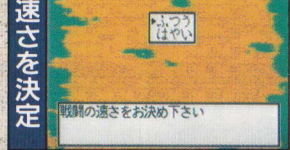
せんとう じゆんじょ おこな ■戦闘はこういう順序で行われる！

攻城画面、部隊戦の戦闘画面に入ると、いよいよ敵との合戦になります。攻城、部隊戦とも以下のような手順をへて戦闘が始まり、その戦闘は基本的に部隊戦が大将同士の一騎討ちによって行われます。

敵城を攻める

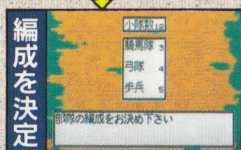


速さを決定



はやくい

ふつう



敵部隊を攻める

◆この攻城画面で自軍の各部隊を配置。その後、敵城をめざして移動をし、途中で、敵部隊と接触すると部隊戦となり、下のような手順が続きます。

◆戦闘のスピードを「ふつう・はやくい」から選択します。「はやくい」を選ぶと、戦闘の進行がはやくなります。

また「ふつう」を選ぶと、以下の手順となります。

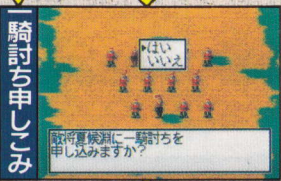
◆武将の持っている兵士たちを小隊に分けます。小隊は1部隊につき最高15小隊まで。画面中に表示される兵士の姿はひとり1小隊を表わします。

◆騎馬隊・弓隊・歩兵それぞれ方向ボタンで数を入力し、□ボタンで決定してください。ただし騎馬隊、弓隊の数は、武将の武官値で制限されます。

陣形を決定



一騎討ち申し込み



一騎討ちを断わる



◆攻撃陣形は5種類あり、方向ボタンの左右で選択できます。陣形を選んだら、□ボタンで決定してください。部隊はその陣形で進んでいきます。

◆敵側から一騎討ちを申しこまれたり、プレイヤー側から一騎討ちの申し込みをしたりします。申し込みを断ると部隊戦に、受けると武将同士の一騎討ちとなります。

一騎討ちを受ける



てき そうたいしやう たお たたか しやうり ◇敵の総大将を倒せば、戦いは勝利！

部隊戦では、一騎討ちで敵の武将を倒せば勝ち（説得で寝返ることもある）となります。

攻城戦では、敵の君主が太守を倒せば勝ち（生き残った敵武将は捕虜となります）。または敵君主、太守が降伏したり城から退却しても、その国は自軍のものとなります。



攻城画面

君の指揮・戦術で敵の居城を攻め落とせ!



この画面では城をめぐっての攻防戦が行われます。城を攻め落とせば、その国は自軍のものになります。プレイヤーが自国の城を守る場合は、もちろんその逆となります。

この画面での操作方法

方向ボタン カーソルを移動。コマンドを選択する他、部隊配置場所の選択、移動の際の目的地までの道を指定したり、部隊を選択したりすることに使います。

Aボタン コマンド選択時(コマンドを表示してる時)以外ならいつでも、このAボタンで、自軍と敵軍の戦力比較ウィンドウを呼び出すことができます。

江軍	敵軍	曹
軍資金	4834	20000
兵糧	9533	20610
兵隊	6	5
兵力	47100	25000
防御力	38	

Bボタン 決定前のコマンドをキャンセルします。

他に、Aボタンで呼び出した戦力比較ウィンドウもキャンセルすることがあります。

Cボタン コマンドを呼び出した後、コマンドを決定します。

他に命令を実行させる部隊を決定したり、移動の目的地、計略や偵察の際の敵部隊を決定したりもします。



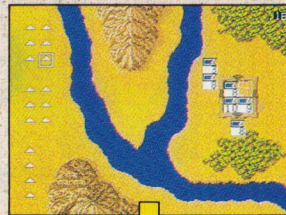
スタートボタン スタートボタンを押してから、カーソルを自軍や敵軍の部隊に合わせて、Cボタンを押すと、その部隊の武将ステータスが見られます。

攻城画面でのプレイのしかた

攻城画面の右上すみには日数(1日が1ターン)が表示されています。攻城が1か月以上続くと、いったんメイン画面にもどり、次の月の終わりにまた戦闘が再開されます。

本陣を配置する

本陣は、攻撃側が軍資金と兵糧を置く場所、総大将が守ります。本陣を配置後、総大将は移動できますが、本陣は動かすことができません。



総大将を決める

攻撃側の総大将です。総大将が倒れると、攻撃側にとって合戦は負けとなってしまい、生き残った武将は敵の捕虜になってしまいます。



部隊を配置する

画面に表示された△の所にだけ配置することができます。△の位置は、各マップごとに決められています。



部隊に命令する

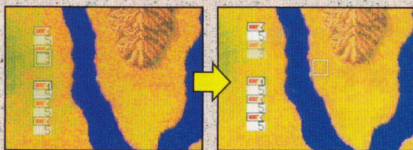
各部隊の配置後、コマンドを呼びだして命令を下します。自軍の各部隊に1日1回だけ命令することができます。



《命令コマンド説明》

●移動

部隊を移動させます。まず移動させる部隊をカーソルで選び、続いて目的地をカーソルで指定してください。命令終了後、部隊は目的地まで移動を続けます。移動中でも日数が変われば、新たな命令が下せます。



●計略

実行する部隊が2日で移動できる範囲内に敵がいる時に選択でき、敵のいる地形によって計略が異なります。

火計

敵部隊を焼討ちし、敵部隊の士気、兵士数を減少させます。敵が山や森、川にいる時に有効な計略です。

落石

自軍が山上から石を落とし、平地にいる敵軍を攻撃。敵部隊にダメージを与えます。

止足

山や森にいる敵部隊に有効。これが成功すると、敵部隊の士気が下がり、一定時間、移動できなくなります。

挑発

成功すると、敵部隊が自軍部隊に向かってきます。城内にたてこもっている敵を呼びだす時などに有効です。

説得

敵部隊の武將を説得。成功すると武將が寝返って、その部隊が自軍の部隊となります。

連環

敵部隊が川にいる時に選択できます。成功すると敵部隊の士気が下がり、一定時間、移動できなくなります。

●攻城

敵城に接触している部隊が選択できます。城に攻撃をかけ、城の防御率を下げます。防御率が低くなると、城内にいる敵部隊と戦闘に入る確率が高くなります。

●退却

自軍部隊を退却させます。部隊が退却すると、その部隊は攻城画面から消え、メイン画面にもどった時に、城のそばで行軍部隊として表示されます。

●待機

その場で待機させる他、兵力5000以下の部隊が森にいる時この命令を出すと、部隊は伏兵となります。

●終了

そのターンでの命令を終了。次のターン（日数）になるまで、コマンドは表示できません。

戦闘画面

部隊戦での勝利が天下統一への第一歩！



ここで部隊同士の戦いが行われます。敵、自軍とも1部隊同士の戦いです。敵との戦闘はこの部隊戦が基本です。で、よく戦力を比較して慎重に戦いをすすめてください。

この画面での操作方法

方向ボタン「はい・いいえ」のコマンドを選択したり、戦闘開始前の設定で数値を入力。

戦闘中の画面では、各部隊への命令記号を選択します。

また戦闘中に、ボタンの上下で画面をスクロールさせることができます。

Aボタン 戦闘中にAボタンを押すと、両部隊の戦力ウィンドウを表示します。

これで両部隊の攻撃力や士気、現在の兵力などを確認することができます。

Bボタン 各ウィンドウをキャンセルします。

Cボタン 戦闘中に命令ウィンドウ（説明はP.33）を呼び出すことができ、各部隊の動きを決めることができます。

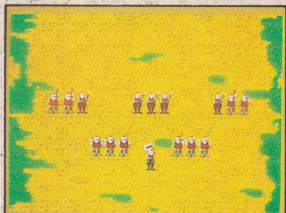
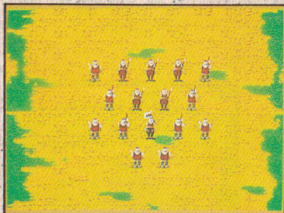
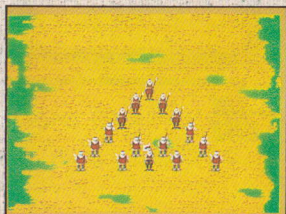
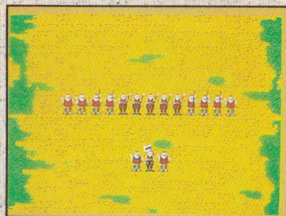
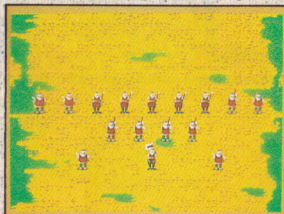
このウィンドウを呼び出した時には、戦闘が中断してポーズ状態となります。



■陣形には以下の5種類がある！

これら5種類の各陣形は、方向ボタンの左右で選択することができます。選択したらCボタンで決定してください。

ただしこの陣形選択は、戦闘のスピードを「ふつう」に設定した時だけです。



戦闘中、自軍兵士で敵武將をとり囲むと、その武將を生け捕りにすることができます。陣形もよく考えて選んでください。



■戦闘中に命令が出せる！



戦闘中Cボタンで表示される命令ウィンドウです。

このウィンドウで部隊の武將および各小隊にそれぞれ、どんな動きをするかの指示を与えることができます。

敵武將の体力	敵騎馬隊の数	敵弓隊の数	敵歩兵の数
周 70	騎 0	弓 1546	歩 6954
夏侯 95	騎 1538	弓 1538	歩 1535
自軍武將	武將への命令	部隊への命令	

《命令記号の説明》

↓ ← ↓ → それぞれの矢印が指示する方向へ、移動させることができます。

◎ 敵將の方向へ移動。つまりこの指示を受けた小隊または武將は、敵將めざして突き進んでいきます。

● これは待機。その場で立ち止まっているように指示します。

✕ 戦闘開始後しばらくした後に選択できます。実行すると小隊または武將が画面上（または下）に向って移動し、画面外へ消えます。ただし武將が画面外へ消えないと、部隊が退却したことになりません。そして退却が完了すると、戦闘前の画面にもどります。

アクションゲームのような武将同士の戦い!

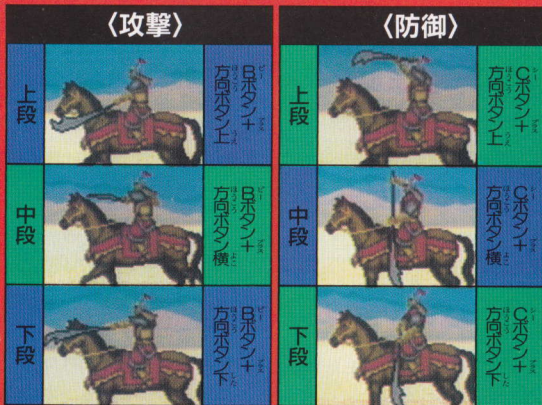


いざ、武将同士の戦いです。この一騎討ちで、両軍部隊の勝敗が決します。武将の体力や武力ももちろん重要ですが、ここではプレイヤーの操作テクニックも大切です。

◇この画面での操作方法

操作で自動を選んだ場合は、コマンドのみプレイヤーが操作して、戦いはオートで行われます。

手動の操作を選んだ時は操作が下のようになり、ここでアクションゲームの楽しさも味わえます。



Aボタン 命令コマンドを表示します。

■大将同士の一騎討ちで勝負!



両軍の武将同士が接触しても一騎討ちとなり、一騎討ち画面に入ります。

◇武器を選択

一騎討ち画面になったら、まず武器の選択をしてください。その武将がもし2種類以上の武器を持っていれば、そのうちのひとつを選ぶことができます。

ちなみに剣、槍、太刀の武器にはそれぞれに3段階の強さのものがあり、種類によって重さも違います。

武器の強さは武将の攻撃力に影響し、また重さは一騎討ちの時の武将の動きに影響します。敵武将の力と比較して、よく判断してから武器を選んでください。

◇操作方法を選ぶ

次に手動か自動の操作方法を選んでください。

手動はプレイヤーが武将を操作して戦います。自動を選ぶと、戦いがオートで行われます。

◇一騎討ちのやり方

戦闘開始前に一騎討ちを申し入れ、相手が受けたら(敵が申し入れてきた時は、こちらが受ける)、一騎討ちとなり画面が変わります。

また部隊戦での戦闘中に

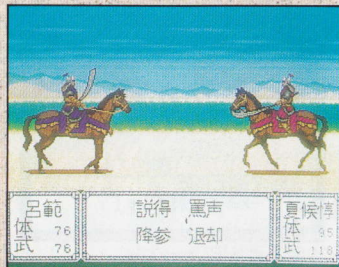


ゲームのヒント

《命令コマンド説明》

一騎討ちの最中にAボタンを押すと、命令コマンドが表示されます。

コマンドは方向ボタンで選択、Cボタンで決定します。その時の戦いの状況に応じた、命令を下してください。



●説得 敵を説得します。成功すると、敵を捕虜にすることができます。これにはおたがいの知力や人徳、忠誠度、そして体力などが要因となります。

●罵声 罵声をあげて敵を怒らせ、一定時間、敵を退却させないようにします。そのかわり、怒った敵の動きが一時的に速くなります。

●降参 敵に降伏し生命は助かりますが、敵の捕虜となります。もし総大将が降参すると、その総大将がひきいる他部隊の武将も全て、敵の捕虜となってしまいます。

●退却 ここで退却を選ぶと戦闘画面にもどり、もどった時には退却の状態となります。ただし武将が逃げ腰になったことで、部隊の士気が低下してしまいます。

■大将を倒すと、その部隊は全滅！

一騎討ちで敵武将の体力を0にしてしまえば、その武将は死亡。部隊戦をしなくても、戦いは自軍部隊の勝利となります。

もし敵の総大将を一騎討ちで倒せば、他の敵部隊も全滅。生き残った敵武将は、捕虜として自軍の配下に加えることができます。

体力・武力の高い武将の戦いには、一騎討ちがオススメです。



■自国の国力はしっかり高めておこう！

自国領土を広げるには、戦闘で他国を奪うのが基本ですが、戦いばかりではやってはいけません。戦いに勝つには強い武将や兵力、有能な軍師などが必要ですし、それらを育てたり、養ったりするには、それなりの予算が必要で、また戦に出陣するにしても、戦を戦いぬくまでの十分な軍資金、兵糧が必要で、

とにかくなにをするにもお金が必要となります。そして収入(お金)を増やすには、国力をつけることです。

特にシナリオ1ではどの国も国力が低いので、まずは国力を高める地道な努力を忘れないでください。

■配下の武将の忠誠度も高めておこう！

配下の武将は探索や引き抜き(引き抜きのこつは、忠誠度の低い武将をねらうことです)、戦での捕虜などで増やすことができます。

でも武将たちの忠誠度が低いと、他国に引き抜かれる心配があって、戦闘はもちろん、重要な任務をまかせられません。その武将が知力または武力がとて高く、有能な人材だったならなおさらのことです。

ですから配下の武将、特に能力の高い人材は十分に忠誠度を上げておくこと(最低でも70以上ぐらい)が大切です。

■バランスのいい部隊で出陣しよう！

戦に出陣させるには、武力の高い武将を選ぶことはもちろんですが(忠誠度にも注意してください。戦闘中に敵に寝返ると痛いめにあいます)、知力の高い武将も同行させておきたいところです。

ことに攻城では敵が城内にかくとじこもったりすることがあるので、そんな場合いろいろな計略をしかけるためにも知力の高い武将が必要です。

軍師がいると心強いですが、とにかく出陣部隊は武力、知力バランスのとれた人選を考えましょう。

はじ ひと ■始めてプレイする人のために

ここでは、『三国志』もしくはこのての歴史シミュレーションを始めてプレイする人のために、ゲームのごく基本的な進め方をひと言アドバイスしておきましょう。

1、データをよく読むこと！

自国の収入や産業、兵力…また武将の数やその能力など、国の状態をよく知らないければ、何を命令してよいかわかりません。自分の所有する国のステータスや武将たちのステータスをよく見て、つねに自国の状態を把握しておきましょう。

2、まずは開発と福祉から！

さて何をするにも、まず金と米がないと話になりません。その金と米を作り出すのが産業値です。そして産業値を上げるには、開発を命令すること。産業値のMAXは999なので、つねに誰かに担当させて、開発を継続するのがいいでしょう。

また民衆の反乱が起らないように、統治度はつねに70以上をキープ。そのためには福祉にも気をくばることです。

内政 福祉	26 家内	君主 劉表
開発 伊福		太守 劉表
福祉 蔡瑁		金 24500
		借金 0
		米 12000
		民 850000
		産業値 65

3、同時に武将も集めよう！

また、金や米と同じく武将がいないと何もできません。そこで武将を集めるために、探索を行います。探索で見つかる武将の数は国と年代によって数に限りがありますが、だいたい1～2年に1～2人といったところです。

また他国に忠誠度の低い武将がいれば、引き抜きです。忠誠度が少々高くても優秀な武将がいれば、離間して忠誠度を十分に下げてから、引き抜きを行います。

軍事 人材	探索 引き抜き
どの様な方法で人材を 集めますか？	

よりよく へいりよくぞうきょう 4、余力ができれば兵力増強だ！

産業値がある程度(100以上)上がり、金と米に余裕ができれば、今度は兵を集めましょう。他国を奪うには兵力が必要ですし、また他国から攻撃を受けた時の備えにもなります。

徴兵の時には武将ステータス(統率力)をよく見て、何人徴兵するかを前もって計算しておくこと。また配下の全武将にMAXの兵力を持たせられない時は、武力の高い武将から順に兵を与えていきます。



てきこく じょうきょう み 5、敵国の状況をよく見よう！

金・米・武将・兵……これらが十分にそろったら、いよいよ出陣です。でもその前に、敵国の状況をよく調べておくことも大切です。

簡単に取れる国があったとしても、取った後の処理がたいへんだったり、またすぐに敵に攻められたりしたら意味がありません。他国を攻める時は、攻めるだけの価値があるかどうかよく調べましょう。

内政 情報	35 西部	太守 馬騰
		金 4400
		借金 0
		米 7000
		民 420000
		産業値 42
		農業比 29

ピンチ！所有してる統治国が1国しかなく、君主ひとりだけ…！

初心者に限らず、こういう状態になったら大ピンチです。こういう場合の対策としては、計略をかけにきた敵武将をつかまえて登用する。これで配下に武将を加えることができます。また、兵力を減らして敵が攻めてくるのを待つ。という方法もいいでしょう。

でも、それまで待つのが嫌いな人の場合は……やっぱりリセットするのがいい方法かもしれませんね。



りゅう び
劉 備

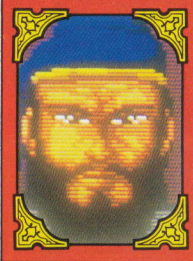


字は玄徳。初期値では決して豊かな国力ではないが、有能な武将を配下に持つ発展性、将来性のある君主。人徳は群をぬいて高く人材も集まりやすく、国力の増強もはかりやすいだろう。三国志の主人公ともいえるべき人物。蜀の国を建て、三国時代を築いていく。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
81	83	77	99	50	40

かん う
関 羽



字は雲長。すべてにおいて高い数値を持ち、レベルが上れば最強の武将となるであろう人物。戦闘時での活躍はなおのこと、一国を安心して任せられる高い知力、人徳をも持つ名武将だ。劉備、張飛と義兄弟の契りを結び、三国志きっての英傑武将といわれる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
127	130	89	95	40	40

ちやう ひ
張 飛



字は翼徳。兄弟分の関羽と並び、その武力は絶大な力を持つ。戦闘時には彼の右に出るものはないだろう。ただ徳、知力が劣るため、内政の任務や敵の計略には弱い面もあるので注意。三国志指おりの猛者として有名な張飛は大酒飲みとしてもNo.1だとか。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
132	135	40	44	20	70

しよ かつりやう
諸 葛 亮



字は孔明。登場人物中最最高の知力を持ち、軍師としては他に敵を見ない。内政を任せればその国の発展を、軍師としてはその国の勝利を、必ずや成しとげるであろう力を持つ武将である。「三顧の礼」や「天下三分の計」など彼のエピソードはあまりにも有名。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
68	46	141	95	120	20

ちやう うん
趙 雲



字は子龍。武力、知力ともに優れた逸材であると同時に、人徳や忠誠度も高い数値を持つ理想的な武将といえる。一国の太守としても、また戦闘時に、力を発揮する武将の一人。蜀の五虎将として、劉備や諸葛亮からの信頼もあつて歴戦の勇士である。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
120	128	81	92	30	65

ば ちやう
馬 超



字は孟起。戦闘での体力や武力は、実際の数値を上まわる働きをすると思つていい。知力、人徳が低いので軍師と共に行動すれば、機動力を駆使するおそろべき戦力となるだろう。馬騰の長男であり、その戦歴も有数。後に劉備に仕え、蜀の五虎将となる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
114	127	78	88	20	70



字は伯約。在野武將として登場する武將で、知力・武力と両方の才能を互角に、また高い数値で兼ね備えている。人徳も高いので国の内政にも使うことのできる武將。レベルを上げて育てるのが楽しみな人物である。
諸葛亮亡き後、後継者として君臨。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
92	101	103	92	70	75



字は漢升。文官値・武官値は、年の功ともいふべき熟練の境地といっていだらう。が、老いてもなおその武力の高さは健在で、戦闘時では充分な力を発揮することだろう。
関羽との一騎打ちで有名な黄忠も、後に蜀に入り、五虎将となる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
97	120	77	95	100	230



字は孟徳。どの年代から始めても、有力な武將を従えて、いくつかの国を持つ有力君主として登場する。自らも武力・知力にたけ、初心者でもかなりの戦略を展開することができる。
劉備とは対照的にエリートコースを進み、魏の国をおこし天下に臨む。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
85	83	84	87	80	100



字は仲達。知力、文官値は諸葛亮について高い数値を持つ。人徳がやや低く感じるが、文官としての技量は最高。戦闘時での計略で与える損害の多さは絶大な威力をほこる。
魏の軍師であり、数々の名勝負を生んだ蜀の諸葛亮とは終生のライバル。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
82	38	133	86	170	35



字は元讓。武力の高さは戦闘時において十分に証明できる実力の持ち主。知力や徳などの数値の低さをカバーするためにも、戦闘ではつねに前に出して戦わせる方がよいだろう。
隻眼の容姿は迫力満点。魏の武將、曹操軍の猛者として有名。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
95	109	61	77	50	130



字は文和。初期設定値においても知力が高く、内政を十分に任せることのできる武將。戦闘時でも軍師として力を発揮できるので、ゲームを始めたばかりでもかなり使える。
曹操に登用されるや、その才能によって恐るべき文官となる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
70	27	118	65	130	40

孫 権

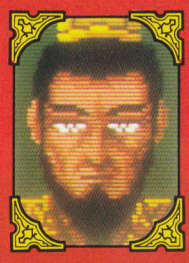


字は仲謀。父の孫堅から受け継いだ国力、有能な人材を配下におく。初心者でもゲームにすぐに慣れることができる、使いやすい君主である。徳の高さも人材を育てるのには充分。
恵まれた人材を用い内政を充実させ、三国の一つの呉の国を建国させていく。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
80	72	92	91	30	30

孫 堅

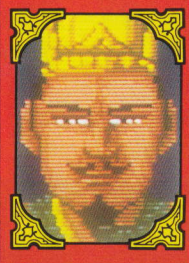


字は文台。君主でありながらも武力にすぐれ、また配下には豊かな国と優秀な人材をつねに保ち続けた。後に息子孫権に引き継がれていく国力は、プレイヤーが選べる君主としては最良。
孫子の末裔である孫堅の魅力は、その豪傑さと勇猛果敢さにあったという。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
83	90	76	87	90	150

魯 肅



字は子敬。文武両道にすぐれるも、その知力は君主を助けるには不可欠、といってよいだろう。知力、人徳をフルに使うなら、開発などの内政をつねに任せておくといい。
孫権の代から仕えていた文官で、周瑜と共に呉の国の発展に貢献した。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
79	80	100	97	80	60

周 瑜



字は公瑾。蜀の諸葛亮、魏の司馬懿と並ぶ名軍師。知力の高さに劣らぬ武力、徳の高さをもち、内政や人材探し、戦鬪に至るまでその才能をあますところなくひきだせる武将である。
孫権を助け呉の国には欠かせぬ人物。諸葛亮を意識し、好敵手としていた。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
85	92	128	93	105	100

太 史 慈



字は子義。体力、武力の数値を見てわかる通り戦鬪時ではかなり役に立つ人物。徳の高さからも太守として国を任せるのに適しているが、いざ行軍の際には軍師を必ずつけていきたい。
孫権軍に入り、赤壁の戦いなどで、活躍した名武将の一人である。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
96	117	80	94	40	90

馬 騰

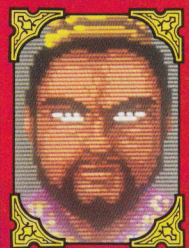


字は寿成。親族でかためた国は財力がやや乏しいものの、配下の武將を有効に使えば克服できるだろう。戦術に優れた武將も多く、じわじわと勢力をのばすこともできる君主だ。
馬超の父馬騰にも、董卓死後チャンスがめぐってくるが曹操にはばまれる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
83	81	75	93	90	130

とう たく
董 卓



字は仲穎。最初の年代でしか登場しないが、国力は他を圧倒する力を持つ。でも徳や知力が低く、忠誠度の低い武将しか集まらないので、国を保ていくのが困難な君主といえるかも。
暴虐非道の限りをつくし時の権力をふるった、三国志きっての悪役である。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
81	78	65	37	175	180

りょ ふ
呂 布



字は奉先。初期数値では最強をほこる武力と体力を持ち、その戦闘力は絶大。が、逆に知力、徳、忠誠度は最低の数値を持ち配下におけば、裏切り、寝返りは覚悟をしておいた方がよい。
最強の武力をほこるが、知力の低さゆえに乱世では生き残れなかった人物。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
138	140	47	36	45	150

りょう ひょう
劉 表

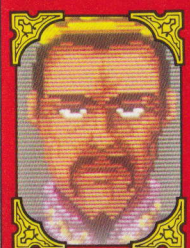


字は景升。知力にたけた君主であり、配下に黄忠や黄祖などの有能な武将をおき、中原に国をかまえる。武将の使い方次第では、国力も強化する。大国とは同盟も結んでおきたいところだ。
劉備を信頼していたが、己の優柔不断さのため、劉備にうけいられない。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
62	65	82	75	110	50

りゅう しょう
劉 璋



字は季玉。父、劉焉から受け継いだ土地にかまえた国は、安定した財力を持ち、後に頭角を現す法正や武力に優れた敵顔などの武将が配下に従う。初心者でも使いこなせるだろう君主。
蜀を建てるが、迎えた劉備に次第に占領され降伏をよぎなくされる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
53	57	64	70	80	30

えん じゅつ
袁 術



字は公路。最初の年代で君主として登場する。配下の武将もあまりバツとしないが、バランスのとれた人材を集めて、豊かな国をかまえている。徳の低さが欠点の一つでもある。
常に自分中心の考えを持ち、戦においてもその姿勢は消極的な武将だった。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
70	65	52	45	100	175

えん しょう
袁 紹



字は本初。有数の部下を従え、マップでは北の土地に国をかまえる。これといって特徴はないが、配下の武将たちの忠誠度も安定しているので国力を高めて時期を待つ作戦でいきたい。
官渡の戦いでは、曹操と雌雄を決する戦いを演じることになる。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
65	50	68	59	170	110

ほう とう
龐 統



字は子元。その恐るべき知力の高さは、諸葛亮に匹敵するほどの名軍師ぶりを発揮する。人徳が多少、低い数値だが、開発の担当を任せれば、それをカバーできる絶大な効果を得るだろう。諸葛亮が「伏龍」なら龐統は「鳳雛」といわれた当世きっての天才武將。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
62	58	138	85	150	40

こう がい
黄 蓋



字は公覆。バランスのとれた数値を持つ安定した武將。文官、武官値ともに年の功ともいべき高い値を持ち、国を守る太守として力をふるうもよし、戦陣で武勇を作るもよしの老武將。

赤壁の戦いでは、「苦肉の計」をしかけ、老將とは思えぬ活躍ぶりだった。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
80	85	80	86	110	160

きょ ちよ
許 緒



字は仲康。知力の低さを、体力・武力でカバーしている典型的な武官タイプの武將。そのため戦闘時にはつねに前線に送り、軍師の力を借りて戦わせるのが効果的だろう。

曹操を驚かせた豪傑さは、马超をはじめとする名武將達と武勇伝を生む。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
120	125	42	85	10	95

じゅん いく
荀 武



字は文若。典型的な文官タイプの武將。そこそこの人徳も持っているのに、内政を任せてもよいが、どちらかといえば武官タイプの武將と組んで、戦闘にだした方が使いやすいかもしれない。曹操の片腕とも言うべき策略家で、様々な策略で、その力を発揮した。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
68	37	121	82	150	35

ちょう りょう
張 遼



字は文遠。武力が特に高いが、全体的にバランスのとれている武將。武官タイプではあるが、人徳、知力も高く、戦闘時では計略を使いつつ攻撃もかけられる有能な武將だ。

武術に優れるだけではなく、義理と人情にもあふれた名武將だったという。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
97	101	88	92	80	150

ば しょう
馬 謖



字は幼常。特にずばぬけた数値を持つわけではないが、中堅的な武將としては知力が高いので、内政だけ任せるのではなく、戦闘時にも計略の使い手として武官タイプと組み合わせて使う。「泣いて馬謖を斬る」の名言が生れるほど諸葛亮に認められていた武將。

初期設定のステータス

体力	武力	知力	徳	文官値	武官値
76	70	89	72	70	20

故蔵

西都

三国志列伝マップ

襄武

臨邛

長安

漢中

成都

西城

武陽

江州

雲南

宛温

且蘭

龍編

不韋

薊県

襄平

代県

晋陽

信都

臨淄

平陽

濮陽

洛陽

許昌

下邳

安城

寿春

新野

江夏

建業

襄陽

江陵

南昌

建安

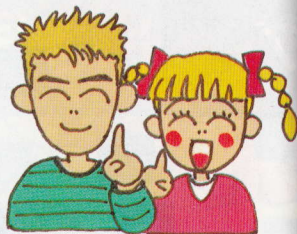
臨湘

番禺

台浦

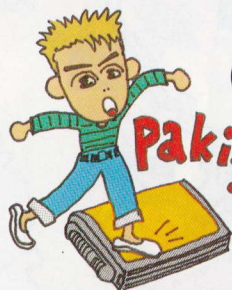
使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

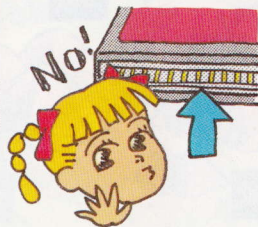


カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶついたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなど薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

だいこうひょう
大好評!

ポータブル・フルカラー液晶ゲーム機

ゲームギア
GAME GEAR
いつでも、どこでも、ゲーム&テレビ



TVチューナーパック (別売) を
接続すれば、小型液晶テレビに変身します。

標準小売価格 19,800円

ゲームギア専用カートリッジ



行く手をはばむ無数の敵!

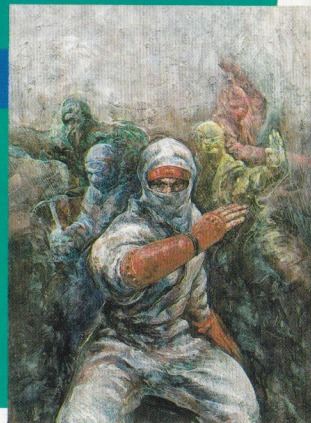
炸裂する忍の技!

史上最強の忍者ジョー・ムサンが、
4人の仲間とともに、謎の暗黒都市
'NEO CITY' に挑む!

© SEGA 1991

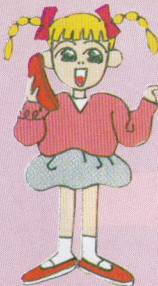
MUSIC © 1991 YUZO KOSHIRO

標準小売価格 3,800円



記載価格に消費税は含まれません。

セガジョイジョイ
テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

札幌 011-832-2733
東京 03-3236-2999
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068 (直通)
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610 (直通)

禁無断転載